

**แบบขออนุมัติหัวข้อโครงการ**  
**ภาคการศึกษาที่ 2/2568**

**ชื่อหัวข้อ** (ภาษาไทย) เกมสืบสวนแบบคลิกเพื่อทบทวนความรู้ทางประวัติศาสตร์

**ชื่อหัวข้อ** (ภาษาอังกฤษ) A Point and Click Mystery Game for Reviewing Historical Knowledge

**นักศึกษา**

1. นางสาวณิชา จับปั้ง	รหัสประจำตัว 68030251	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. นางสาวสุธินันต์ วงศ์พระราม	รหัสประจำตัว 68030300	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
3. นางสาวสุพิชญา สงวนโอษฐ์	รหัสประจำตัว 68030303	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
4. นายเสกสรรค์ ผดุนพาส	รหัสประจำตัว 68030306	สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

**อาจารย์ที่ปรึกษา**.....

**ปัญหาที่ต้องการศึกษาและ/หรือวิจัย**

การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในระดับชั้นต่างๆ มักประสบปัญหาสำคัญคือผู้เรียนขาดความสนใจ และมีทัศนคติในเชิงลบต่อรายวิชา โดยมองว่าเป็นวิชาที่เน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียว เนื้อหาที่มีความละเอียด ซับซ้อนและห่างไกลจากชีวิตประจำวัน เช่น ตัวเลขปีพุทธศักราช ชื่อบุคคลสำคัญที่มีจำนวนมาก หรือรายละเอียดของเหตุการณ์สงครามและการเมืองในอดีต มักจะถูกถ่ายทอดผ่านการบรรยายตามตำราเรียนเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความสำคัญของเหตุการณ์เหล่านั้นเข้ากับความเข้าใจส่วนบุคคลได้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดความสนใจในบทเรียน ประกอบกับสื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจยังมีไม่มากพอ ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการจดจำข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์ลดน้อยลง

**หลักการเดิมหรือแนวทางเดิมที่ใช้ในการแก้ปัญหา**

แนวทางเดิมที่ใช้ในการแก้ปัญหาคือความเบื่อหน่ายในวิชาประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ มักเน้นไปที่การใช้สื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอ สารคดี หรือภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพเหตุการณ์ในอดีตได้ชัดเจนกว่าการอ่านจากตำราเพียงอย่างเดียว แต่แนวทางนี้ยังคงมีข้อจำกัดเนื่องจากผู้เรียนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้รับชมสารฝ่ายเดียว ทำให้ความสนใจจดจ่อลดลงได้ง่ายหากสื่อมีความยาวเกินไป นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอประเภทเกมเข้ามาปรับใช้บ้าง เช่น การใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน หรือการใช้แพลตฟอร์มแบบทดสอบออนไลน์เพื่อกระตุ้นความตื่นตัวในการตอบคำถาม ทว่าแนวทางเหล่านี้มักเน้นไปที่ความสนุกสนานชั่วคราวหรือการวัดความจำในลักษณะของการถาม-ตอบเพื่อทำคะแนนเป็นหลัก ซึ่งยังไม่สามารถถ่ายทอดรายละเอียดของบรรยากาศสถานที่ หรือทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับการค้นหาข้อมูลข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งและต่อเนื่องเพียงพอ

## หลักการหรือแนวทางใหม่ที่ต้องการนำเสนอเพื่อแก้ปัญหา

เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากเดิมที่เป็นการรับข้อมูลฝ่ายเดียว มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการใช้เกมแนวสืบสวนสอบสวน เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ โดยอาศัยหลักการของ Game-Based Learning ที่เน้นการสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ตัวเกมจะถูกออกแบบให้เนื้อหาประวัติศาสตร์ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงข้อความให้อ่าน แต่จะถูกย่อยให้กลายเป็น "เบาะแส" และ "หลักฐาน" ที่ผู้เล่นต้องทำการสำรวจและรวบรวมเพื่อไขปริศนาภายในเกม กลไกสำคัญคือการใช้ระบบปฏิสัมพันธ์ที่อนุญาตให้ผู้เล่นคลิกสำรวจวัตถุโบราณ เอกสารจำลอง หรือการสนทนากับตัวละครในประวัติศาสตร์ ซึ่งจะช่วยให้เปลี่ยนข้อมูลที่ดูห่างไกลตัวให้กลายเป็นเรื่องที่น่าติดตามและมีความหมายต่อสถานการณ์ตรงหน้า แนวทางใหม่นี้ยังเน้นการสอดแทรกคำถามและข้อมูลประวัติศาสตร์ในรูปแบบของปริศนาที่มีความแนบเนียนไปกับเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะได้รับข้อมูลผ่านระบบสมุดบันทึกและการสะสมไอเทมในคลังหลักฐาน ซึ่งเป็นกลไกที่ช่วยให้การจดจำข้อมูลสำคัญเกิดขึ้นโดยธรรมชาติผ่านกระบวนการเล่นซ้ำ อีกทั้งยังเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในการลองผิดลองถูก ซึ่งจะช่วยลดทัศนคติเชิงลบต่อวิชาประวัติศาสตร์และเปลี่ยนให้การเรียนรู้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนานและจดจำได้ยาวนานกว่าเดิม

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาแนวสืบสวนสอบสวน
2. เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาเป็นไปตามหลักสูตรการสอนของไทย
3. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุก (Active Learning) ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
4. เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีและลดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

## ขีดความสามารถของโครงการ

### 1. ด้านเนื้อหา (Content)

- รองรับเนื้อหาประวัติศาสตร์ไทยอย่างน้อย 1 เหตุการณ์โดยแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็นตอน (Chapters)
- มีการรวบรวมข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ เช่น ชื่อบุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญ หรือภาพจำลองวัตถุโบราณที่สอดคล้องกับยุคสมัย

### 2. ด้านระบบการเล่น (Gameplay)

- ระบบ Point & Click: ผู้เล่นสามารถคลิกเพื่อเปลี่ยนฉาก หรือคลิกสำรวจจุดต่างๆ ในภาพเพื่อค้นหาหลักฐาน
- ระบบบทสนทนา (Dialogue System): มีระบบการถาม-ตอบกับตัวละคร (NPC) เพื่อเก็บข้อมูลเบาะแส พร้อมระบบตัวเลือกที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง
- ระบบคลังหลักฐาน (Inventory): สามารถเก็บสะสมวัตถุพยานที่พบระหว่างการสืบสวน เพื่อนำไปใช้แก้ปริศนาหรือยืนยันหน้าคนร้าย
- ระบบสมุดบันทึก (Journal): ทำหน้าที่สรุปเกร็ดความรู้ประวัติศาสตร์ที่ค้นพบ และบันทึกคำให้การของตัวละครเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเปิดอ่านทวนความจำได้ตลอดเวลา

### 3. ด้านเทคนิคและการแสดงผล (Technical)

- รองรับการแสดงผล ภาษาไทย
- มีระบบประมวลผล เช่น ระบบค่าพลังชีวิต (Health/Sanity) หากตอบคำถามผิด หรือเลือกตัวเลือกที่ผิดพลาด และระบบดาว ที่หากตอบถูกเกินเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับดาวตามระดับ

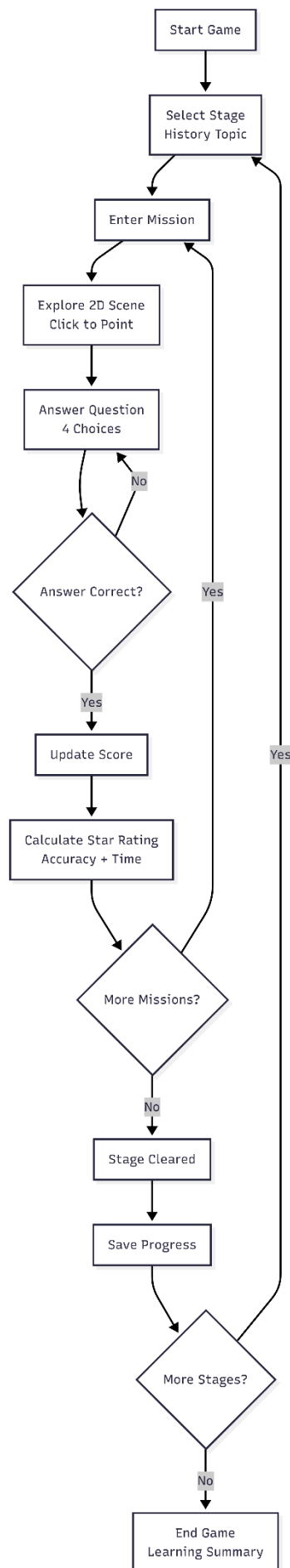
### 4. สิ่งที่ไม่ครอบคลุม (Limitations)

- เป็นเกมในรูปแบบ 2 มิติ (2D) เท่านั้น ไม่รองรับการเดินอิสระแบบ 3 มิติ
- เน้นการเล่นแบบผู้เล่นคนเดียว (Single Player) ไม่รองรับระบบออนไลน์หรือ Multiplayer

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย
2. ผู้เรียนมีความสนใจและจดจำเนื้อหาประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้น
3. เกิดแรงจูงใจในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง
4. สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนได้
5. ความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีมือถือ

## แผนผังการทำงาน/หลักการทำงาน/ผังงานของโปรแกรม



## แผนการทำงาน

เริ่มดำเนินการตั้งแต่วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....ถึง วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

[illegible]

## ทะเบียนประวัตินักศึกษาผู้จัดทำโครงการ

(เอกสารส่วนนี้ให้จัดพิมพ์ข้อมูลเมื่อหัวข้อได้รับการอนุมัติแล้วเท่านั้น)

1. ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสประจำตัว.....  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่.....ซอย.....หมู่บ้าน/หอพัก.....  
หมู่ที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....  
อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....โทรศัพท์.....
2. ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสประจำตัว.....  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่.....ซอย.....หมู่บ้าน/หอพัก.....  
หมู่ที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....  
อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....โทรศัพท์.....
3. ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสประจำตัว.....  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่.....ซอย.....หมู่บ้าน/หอพัก.....  
หมู่ที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....  
อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....โทรศัพท์.....
4. ชื่อ.....นามสกุล.....รหัสประจำตัว.....  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่.....ซอย.....หมู่บ้าน/หอพัก.....  
หมู่ที่.....ถนน.....ตำบล/แขวง.....  
อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....โทรศัพท์.....

### ลงชื่อ

.....  
(.....) (.....)

.....  
(.....) วันที่ ...../...../.....  
.....  
(.....)

.....  
(.....)

.....  
(.....)

วันที่ ...../...../.....

### หมายเหตุ

เมื่อหัวข้อได้รับการอนุมัติแล้วให้ดำเนินการดังนี้

1. แก้ไขแบบขออนุมัติหัวข้อโครงการตามคำแนะนำ  
ของคณะกรรมการสอบ
2. จัดพิมพ์และให้อาจารย์ที่ปรึกษาลงชื่อ
3. ส่งไฟล์ในระบบตามประกาศแจ้งของกรรมการ  
วิชาโครงการ